Opłata pocztowa uiszczona ryczałtem

Cena 50 zł

Szachy

Organ oficjalny Polskiego Zw. Szachowego

Wydawca: w imieniu P. Z. Sz.
TADEUSZ CZARNECKI
Komitet Redakcyjny: T. CZARNECKI, S. GAWLIKOWSKI, M. WRÓBEL

Adres Redakcji: Warszawa, Walecznych 40 m. 3
Konto PKO: I — 4636
Warunki prenumeraty: Rocznie zł 500, półrocznie zł 270.

Nr 3 MARZEC 1947

Organizacja sekcji szachowej.

Po zebraniu organizacyjnym, którego celem jest powzięcie decyzji co do założenia sekcji, przyjęcie zapisów na członków i przystąpienie do właściwego Okręgowego Zw. Szachowego, następuje pierwsze normalne zebranie, które powinno dokonać wyboru władz sekcji.

(Jeśli wszyscy lub przeważająca większość przyszłych członków sekcji są obecni na zebraniu organizacyjnym, obydwa te zebrania można odbyć jednocześnie, rozszerzając porządek dzienny.)

Koniecznymi władzami sekcji są: Zarząd i Komisja Rewizyjna. W skład Zarządu wchodzą: prezes, wiceprezes, sekretarz, skarbnik, gospodarz, kierownik rozgrywek (kapitan sportowy). Niektóre z tych funkcyj można połączyć, np. wiceprezesa i kierownika rozgrywek, skarbnika i gospodarza. Prezes reprezentuje sekcję nazewnątrz, podpisuje korespondencję i zobowiązania sekcji, zwołuje i przewodniczy na zebraniach Zarządu. Wiceprezes jest jego zastępcą. Sekretarz prowadzi korespondencję - podpisuje wraz z prezesem ważniejsze pisma. Skarbnik czuwa nad finansami, zbiera składki członkowskie, przekazuje odp. stawki na rzecz Okręgu, podpisuje z prezesem ważniejsze zobowiązania. Gospodarz opiekuje się lokalem, sprzętem i biblioteką sekcji. Kierownik rozgrywek ustala wewnętrzną klasyfikację graczy, skład drużyny reprezentacyjnej, układa terminarz rozgrywek, kieruje ich przebiegiem.

Komisja Rewizyjna składa się z przewodniczącego i dwu członków, wybranych na zebraniu spoza składu Zarządu. Komisja Rewizyjna kontroluje działalność Zarządu i składa odpowiednie wnioski na zebraniu następnym (ogólne zebrania członków sekcji winny odbywać się przynajmniej raz na rok). Komisja Rewizyjna zbiera się na wniosek Zarządu, albo z własnej inicjatywy.

Zgłosiwszy przystąpienie do Związku Okręgowego, sekcja ma prawo i obowiązek wysyłania swych delegatów na walne zebrania Okręgu. Delegaci reprezentują na nich tyle głosów decydujących, ilu jest zgłoszonych do Okręgu członków sekcji; delegaci mają czynne i bierne prawa wyboru władz Okręgu i wpływania na działalność Okręgu. Sekcja ma ponadto prawo odwołania się od ew. niekorzystnych dla niej postanowień Okręgu do Polskiego Zwiazku Szachowego.

T u r n i e j e .

Zorganizowana sekcja urządza wewnętrzny turniej kwalifikacyjny, w którym powinni wziąć udział wszyscy członkowie sekcji. Jeśli liczba członków sekcji jest duża, wskazane jest - aby nie przedłużać zbytnio rozgrywek - urządzenie tego turnieju w dwu lub więcej grupach, których zwycięzcy rozgrywają między sobą finał.

Turniej ten służy w pierwszym rzędzie do zorientowania się w sile gry członków sekcji i do ustalenia listy czołowych jej graczy. Tych graczy sekcja powinna zgłosić do turnieju kwalifikacyjnego Okręgu, do którego należy.

Dalsze wskazówki organizacyjne podamy w numerze następnym.

Regulamin kwalifikacyjny

WARSZAWSKIEGO OKRĘGOWEGO ZW. SZACHOWEGO.

Podstawą klasyfikacji graczy są ich wyniki w turniejach kwalifikacyjnych, obliczane według załączonej tabeli. Rubryka pierwsza - "kategorie" - wskazuje w %% ilość punktów, niezbędnych do otrzymania tytułu gracza I, II lub III kategorii.

Kategorie			Spółczynnik turnieju	
I	II	III	ponad	do
28			0	0,25
34			0,25	0,50
40			0,50	0,75
46	23		0,75	1
52	28		1	1,25
60	34		1,25	1,50
67	40		1,50	1,75
75	46	20	1,75	2
	52	25	2	2,25
	60	30	2,25	2,50
	67	35	2,50	2,75
	75	40	2,75	3

Ilość tych punktów zmienia się, w zależności od obsady turnieju. Aby znaleźć właściwy dla danego turnieju wskaźnik procentowy, należy obliczyć spółczynnik turnieju według wzoru:

$$\frac{n_0 . 0 + n_1 . 1 + n_2 . 2 \;\ldots}{n_0 + n_1 + n_2 \ldots .}$$

gdzie n_0 - liczba graczy kategorii mistrzowskiej, n_1 - graczy I kategorii i t.d. (Gracze niezakwalifikowani liczą się jako IV kategoria).

Dla przykładu: w turnieju bierze udział mistrz, 3 graczy kat. I, 4 - drugiej, 4 - trzeciej. Spółczynnik turnieju wynosi (1.0 + 3.1 + 4.2 + 4.3) : (1 + 3 + 4 + 4) = 23:12 = 1,916.... Spółczynnik ten mieści się między 1,75 a 2,0 w rubryce "spółczynnik turnieju"; odpowiednie cyfry rubryki "kategorie" - wskazują, że dla uzyskania tytułu gracza I kategorii należy w tym turnieju zdobyć minimum 75%, II - 46%, III - 20% punktów. Maximum punktów wynosi 11; w przeliczeniu na punkty mamy więc: dla kat. I - 8,25 pkt. (czyli 8,5; ćwierć punktu i wyżej zaokrąglamy do połowy, trzy czwarte do 1) dla kat. II - 5,06 (5) pkt., dla III - 2,2 (2) punkty.

Turnieje kwalifikacyjne mogą być:
a) jednorundowe - jeśli liczba uczestników turnieju jest większa niż 10,
b) dwurundowe - jeśli liczba uczestników jest większa niż 5, a mniejsza niż 11.

Turniej kwalifikacyjny o liczbie uczestników mniejszej niż 6 jest nieważny.

Wynik turnieju kwalifikacyjnego nie przesądza zakwalifikowania jego uczestników. Decyzja należy do Komisji Technicznej Warszawskiego Okr. Związku Szachowego. Jeżeli jednak gracz uzyskał w dwu kolejnych turniejach kwalifikacyjnych niezbędne minimum, wyniki te są dla Komisji Technicznej wiążące.

W turnieju kwalifikacyjnym ma prawo wziać udział każdy szachista, posiadający legitymację Polskiego Zw. Szachowego.

W turnieju kwalifikacyjnym ma obowiązek wziąć udział każdy szachista, promowany - na podstawie zwycięstwa w dorocznym turnieju swej kategorii - do kategorii wyższej. W razie nieuczestniczenia bez dostatecznie uzasadnionej przyczyny w turnieju kwalifikacyjnym, gracz zostaje pozbawiony prawa uczestnictwa w najbliższym turnieju kategorii, do której został promowany.

Turnieje kwalifikacyjne organizuje kierownik gier W.O.Z.Sz. na wniosek Komisji Technicznej.



T E O R I A

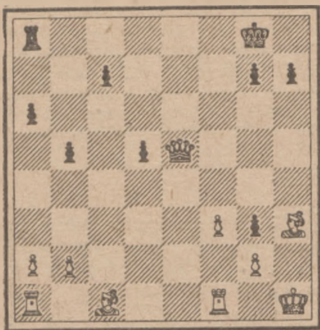


S. Gawlikowski.

Partia hiszpańska.

W kontynuacji 18.Hdl-d3. Ge6-f5 wynaleziono piękna ofiarę 19.Hd3:f5! i po obustronnie wymuszonych ruchach: 19.....Wf8:f5; 20.Gc2:f5, Hd8-h4; 21.Gf5-h3,H:d4 22.Kgl-hl. Hd4:e5 dochodzimy do pozycji. która od kilku lat spędza sen z powiek najwybitniejszych teoretyków. (Diagram 3).

3.



Czarne materialnie stoją może nieco lepiej - ale do końcówki jeszcze daleko i bardzo silna para białych Gońców ma przed sobą piękną grę. Pozycja białego Króla, mimo tkwiącego w niej piona g3, zupełnie bezpieczna - czarnego zaś narażona na atak pionem f. Białe mają chwilowo pewne trudności ze zmobilizowaniem lewego skrzydła, ale o fiarą jeszcze jednego piona ruchem 23.Gcl-d2!dochodzą do harmonijnej współgry swych figur, podczas gdy masa czarnych pionów nie wydaje się jeszcze specjalnie groźna.

(Bardzo słabe jest 23.f4? z powodu 23...He2; 24.Kgl, g5! 25.f:g5. Kf8 i białe poddały się, bo tracą figurę: partia Kutjanin - Estrin, Moskwa 1943).

Teraz drogi się rozwidlają: czarne mają wybór - albo starać się o jaknajszybsze wprowadzenie do boju masy swych pionów, albo natychmiast zabić zaofiarowanego. I jeden i drugi system stosowano często, ze zmiennymi rezultatami. Wyniki badań przedstawiają się następująco:

1) 23...c5; 24.Wa-el, H:b2; 25.Gf4 z groźbami Ge6+, We7 i G:g3. Czarne mają teraz dwie możliwe odpowiedzi: 25...Hf6 i 25...d4.

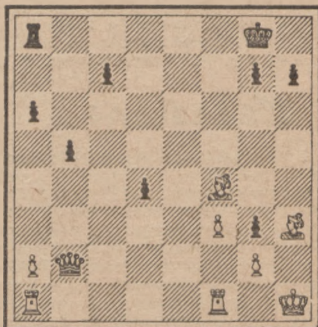
W partii Bolesławskij-Ragozin, Moskwa 1942 nastąpiło właśnie 25...Hf6? i po 26.G:g3. d4; 27.We6! Hg5; 28.Kh2. c4: 29.f4! białe marszem piona szybko rozbiły partię czarnych.

25...d4 jest precyzyjniejsze. 26.We7. d3! (pułapka: 27.Ge5? He2!) 27. G:g3. Hf6; 28.We6, Hg5: 29.Kh2. d2; 30.f4. Hd5 i grozi dl-H.

2) 23...H:b2. Następuje teraz 24.Gf4! d4! (czarne nie zwracają uwagi na ew. stratę piona c. forsując marsz pionów a i b - diagram 4).

Dotychczas wszelkie próby białych znalezienia w tej pozycji zadawalającego planu kończyły się fiaskiem.

4



a) 25.G:c7. Następuje 25...d3! 26.G:g3. d2; 27.Ge6+, Kh8; 28.Wa-dl, We8; 29.Gb3. We2 i nast. a6-a5-a4. Na 29.Wf2 nastąpi 29...Hf6; 30.Gb3, W-el+; 31.Wfl. We2 (i nie wolno teraz 32.Wf2 z powodu Hh6+; 33.Kgl. He3).

b) Wa-cl? d3; 26.W:c7. We8! 27.Wdl. He2; 28 Wgl. Hf2! 29.Wc8. W:c8: 30.G:c8. H:a2! 31.G:g3 . d2: 32.Gg4. Hb3.

c) Wa-el, d3; 26.G:e5. H:a2; 27.G:c7. Hc2 ! 28.Wcl (28.We7. Wa7!) ...Hb2; 29.Ge6+. Kh8; 30. G:g3, d2! 31.Wc7. Wd8; 32.Wdl. Hf6; 33.Gh3. b4 ! 34.Wc5 (na 34.Wc2 nastąpiłoby ...b3; 35.Wc:d2,W:d2; 36.W:d2, b2; 37.Wdl. h5! i Hg6 z zyskiem figury, lub 37.Gf5? Hh6+)...Hd4; 35.Wg5. We8; 36. Kh2. b3; 37.Gf5. He3; 38.f4. He2; 39.Gg4. H:dl ! 40.G:dl, b2.

d) 25.G:g3. d3! 26.Ge6+ (nie wystarcza i 26 Wa-dl, d2; 27.Wf2. Wd8; 28.Ge6+, Kh8 i nie można ani 29.G:c7 z powodu ...Hc2. ani 29.Gf4 wobec,..

Hf6 z zyskiem figury)...Kh8; 27.f4, Wd8; 28. f5, d2; 29.G:c7, Wd4! (grozi Wh4+ i Hd4+) 30.Gg3, Hc3! i białe przegrywają zarówno po 31.Kh2, Wg4; 32.Gf2, He5+ 33.Kh3 (I. 33.g3, Wh4+ 34.Kg1, Wh6 i nast. He4. II. 33.Kg1, He4; 34.g3. Wg5 i Wh5.III 33.Kh1, He4; 34.Wg1, Wh4+)...He4; 34.Gg3, Wg5! - jak i po 31.Gf2, Wf4! 32.Wa-d1, Hd3; 33.Kg1, He2.

e) 25.Ge5. Jest to ostatnia możliwość, nadająca się jeszcze do wypróbowania. Celem jej jest przeszkodzić w marszu pionowi d, ale i w tym wypadku po 25...We8; pion g3 bardzo przeszkadza swobodnemu manewrowaniu białych figur.

Z. Szulce

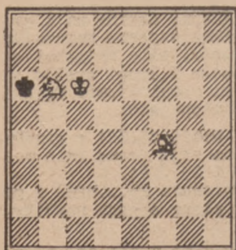
O matowaniu Skoczkiem i Gońcem.

Zdarzało się niejednokrotnie graczom nawet doskonałym, że nie umieli dać mata Gońcem i Skoczkiem ku wielkiej i nieprzymuszonej radości szlachetnego rodu kibiców.

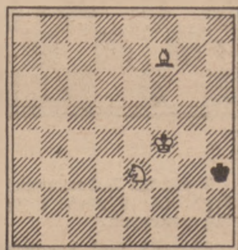
Mało jest wiedzieć, że mata dać można tylko w rogu barwy Gońca; że gdy przeciwnik przyciśnięty jest już do bandy, Król zajmuje linię trzecią, licząc od tejże bandy, a Skoczek chodzi tylko po linii drugiej i czwartej; że Goniec stać nie powinien na drodze marszu Króla i Skoczka. Należy wiedzieć jeszcze, że <u>Skoczek na linii przybandowej</u> (drugiej) <u>winien znajdować się zawsze na polu barwy Gońca!</u>

Wrażenie, że przeciwnik wymyka się z sieci, często wyprowadza graczy z równowagi. Znów strata szeregu posunięć, znów polowanie rozpocząć trzeba na nowo. A jednak to tylko pozór. Koniec następuje szybko, należy tylko grać konsekwentnie.

1



2



W pozycji diagramu Nr 1 nastąpiło: 1.Gf4-b8, Ka6-a5. 2. Sb6-d5, Ka5-a4. 3.Kc6-c5, Ka4-b3. 4.Sd5-b4! Kb3-c3. 5.Gb8-f4 i czarny Król szybko zapędzony zostaje do rogu i dostaje mata.

Jest jeszcze jedno charakterystyczne położenie, które się zdarza prawie zawsze (diagram Nr 2). W tym położeniu p r z y ruchu białych zrobić należy posunięcie wyczekujące - Ge8 lub Gg6.

Dopóki Króla czarnego niema jeszcze na bandzie, gra toczy się nieco odmiennie. Warunki są inne: nie ma obawy o pata, przeciwnie - taki pseudopat zmusza Króla do zbliżenia się ku bandzie, a więc gra jest łatwiejszą i prostszą. Przy pędzeniu Króla po bandzie do właściwego r o g u pracę główną wykonywa Skoczek i Król; o sprowadzenie Króla na bandę walczy przede wszystkim Król i Goniec, przy czym Król powinien o ile można trzymać się pól odmiennych barwą od Gońca.

Całokształt gry podzielić można na cztery etapy:
1) zapędzenie Króla na bandę
2) przegrupowanie figur
3) wpędzenie Króla do właściwego rogu, i wreszcie
4) ponowne przegrupowanie figur i mat.

Nadesłane.

Z Radzieckiego Biura Informacji otrzymaliśmy dwa ciekawe artykuły: M. Judowicza - "Szachiści sowieccy idą naprzód" i A. Chawina - "Szachiści Ukrainy".

Pierwszy jest wnikliwą analizą przebiegu i rezultatów 15. turnieju o mistrzostwo ZSRR. Autor stwierdza, że poziom gry czołowych szachistów sowieckich wyrównuje się coraz bardziej, czego dowodem jest uzyskanie przez ostatnich w tabeli - Dubinina i Kłamana - mistrzowskiego minimum 33%.

Porównywując mistrzostwa ZSRR z turniejem w Groningen, autor dochodzi do wniosku, że nie ustępowały one w niczym temu sławnemu turniejowi.

Drugi artykuł przynosi omówienie turnieju o mistrzostwo Ukrainy i charakterystykę jego uczestników (z którymi napewno nasi szachiści zmierzą się niejednokrotnie), oraz ładną partię, którą podajemy w tym numerze.

Partie

Redaguje St. Gawlikowski.

Nr 69. Obrona Nimzowitscha.

Grana w warszawskim turnieju treningowym (luty 1947).

Białe: **PLATER** Czarne: **SZPOTAŃSKI**

1.d4, Sf6. **2.**c4, e6. **3.**Sc3, Gb4. **4.**Hb3, c5.

Być może lepsze jest 4...Sc6. 5. Sf3, Se4! i białe nie mogą grać 6.Gd2, gdyż po6...S:d2 musiałyby odbić Królem, co byłoby wysoce niebezpieczne.

5.Sf3.

Zwykle grywają w tym miejscu 5. d:c5, Sc6: 6.Sf3, Se4. 7.Gd2, S:c5! z b. skomplikowaną grą.

5... Sc6. **6.**e3, Se4.

Czarne dążą do komplikacji, można było grać 6...0-0 wraz z d7-d5.

7.Gd3. f5. **8.**0-0, G:c3. **9.**b:c3, 0-0. **10.**G:e4, f:e4. **11.**Sd2, d5!

Czarne ofiarowują piona, uzyskując jako rekompensatę b. silny atak.

12. Ga3, b6! **13.**c:d5, e:d5. **14.** d:c5, Sa5?

Niedokładność. Należało grać 14...Ga6 Posunięcie w tekście białe mogły wyzyskać przez 15.Hb5!

15. Hc2? Ga6! **16.**c:b6.

Białe słusznie mniemają, że po 16.... G:f1. 17.W:f1, Wf-dowolnie, 18.b:a7, pozbywszy się strasznego Gońca osłabią atak czarnych i będą miały dostateczną rekompensatę za jakość w postaci dwu pionów. Ale czarne nie przyjmują ofiary.

16... Wf6. **17.**Wf-c1, Gd3.

Ten Goniec będzie paraliżował ruchy białych figur.

18. Hd1, a:b6.

Aby zdublować Wieże na linii f przez Wa8-a7-f7.

19. Gb4, Sc6! **20.**f4!

Groziło 20...Se5.

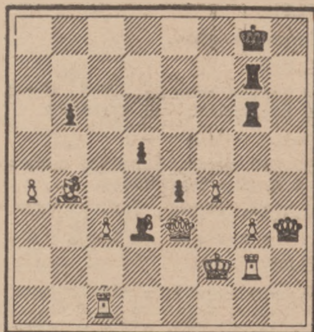
20... Wa7. **21.**Sb3, Wa-f7. **22.**Sd4, Hd7.

Aby po g7-g5:f4 białe nie mogły dać szacha na g4.

23.S:c6, W:c6. **24.**a4, g5! **25.**g3.g:f4. **26.**e:f4, Hh3!

Grozi 27...W:f4! i 28...Wg6+.

27. Hd2, Wg6. **28.**He3, h5! **29.**Wa2, h4. **30.**Wg2, Wf-g7. **31.**Kf2, h:g3+. **32.**h:g3.



32... Ge2!!

Wygrywające posunięcie. Na 33.H:e2 - lub K:e2 nastąpi W:g3.

33. a5, Gf3. **34.**Wc-g1, b:a5. **35.**G:a5. Wb7! **36.**Gb4, G:g2. **37.**W:g2, Wa6! **38.**Hd2, He6.

Grozi 39...e3+.

39. Ke3, Wb-a7. **40.**Wg1, Hb6+?

Ostatnie posunięcie przed kontrolą czasu. Łatwo wygrywało proste 40...Wa2. 41.Hd4, Wh7 z nieodpartą groźbą Wh - h2, np. 42.Hc5, Wh-h2: 43.Hf8+, Kh7 i wygrywa.

41. Hd4, Hb5!

Jedyne wygrywające posunięcie,gdyż po 41...He6 zaczynają maszerować białe piony.

42. Wd1!

Najlepsza obrona. Na 42.Wh1 czarne grają Wh7. 43.W:h7, K:h7 i groźba W a 2 jest nie do odparcia, a na 42.We1 nastąpi 42...Wa2, wraz z Wa7-h7-h2.

42... Wd7. **43.**Hc5.

Ciekawy wariant powstaje po 43.He5 z groźbą wiecznego szacha: 43...Hb6+. 44. Wd4 (na 44.Hd4 nastąpi 44...Hg6!)...Hg6! 45.W:d5, We6. 46.Hb8+, We8. 47.Wg5.Wd3+! 48.Ke2, W:b8. 49.W:g6+, Kf7. 50.Wa6 (a nie 50.Wd6, gdyż po 50...W:b4! tracą białe figurę)...Wh8 z groźbą Wh2+i W:g3.

43...H:c5. **44.**G:c5, Wg6!

Unieruchamia białe piony.

45. Wg1, Wd-g7! **46.**Kf2, Kf7. **47.**Gd4, Wg8. **48.**f5, Wg5. **49.**f6, Wf5+. **50.**Kg2, Wf3. **51.**Kh2, e3!

Grozi mat w 2 ruchach.

52.Wg2, Wh8+! 53.Kg1, We8! 54.We2, W:g3+. 55.Kf1.

Na 55.Kh2 nastąpi Wg5.

55...We4.

Znów grozi mat w 2 ruchach.

56.Wh2!

Najlepsza szansa.

56...Kg6.

Może lepsze było 56...Ke6, ale i to powinno doprowadzić do wygranej.

57.Ke1.

Na 57.Ke2 odpowiedziałyby czarne 57. ...We8 z groźbą 58...Wa8.

57...Wg1+. 58.Ke2, Wa1. 59.Wg2+.

patrz diagram ⟶

59...Kf7?

Błąd, wypuszczający ciężko wypracowane zwycięstwo. Należało grać 59...Kh5!! 60.f7, Wa2+. 61.Ke1, e2! a w razie 61. Kf1, Wf4+. 62.Kg1, W:g2+. 63.K:g2, e2 z wygraną. Po 61.Kd1, W:g2! 62.G:e3, Wf2!! 63.G:f2, Wf4 i W:f7, zaś po 61.Kd3,W:g2 - zawsze z wygraną czarnych. Teraz białe ratują się.

60.Wg7+, Ke6. 61.We7+, Kf5. 62.W:e4, K:e4. 63.G:e3, Wa2+. 64.Gd2, Wa7. 65. Ge3, Wa2+. Remis.

Uwagi J. Szpotańskiego.

Nr 70. Obrona Grünfelda.

3. partia meczu Gawlikowski-Plater.

Białe: **PLATER** Czarne: **GAWLIKOWSKI**

1.d4, Sf6. 2.c4, g6. 3.Sc3, d5. 4.Sf3 Gg7. 5.Hb3, d:c4. 6.H:c4, Ge6. 7.Ha4+.

Bardzo rzadko używany i jak się zdaje nie najlepszy ruch. Najsolidniejsze jest 7.Hd3, rabunek piona przez 7.Hb5+, Gd7; 8.H:b7, Gc6; 9.Hb3 prowadzi do silnego nacisku czarnych, które jednak nie odbierają natychmiast piona 9...G:f3? 10.e:f, H:d4?? gdyż po 11.Hb7 straciłyby Wieżę.

7...Gd7. 8.Hc2, Gg4. 9.e3.

Białe grają konsekwentnie na mocne centrum. Niewygodne jest 9.Hd3 z powodu 9...c5! Ale plan białych dopuszcza do podwojenia pionów i to jest jego słabą stroną.

9...G:f3. 10.g:f3, 0-0. 11.Gg2, c5! 12.d:c5, Sa6. 13.0-0, S:c5. 14.Wd1, Hb6. 15.e4, Wa-c8. 16.Ge3, He6.

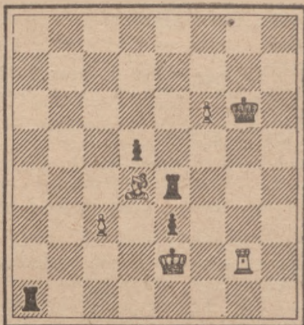
Z tym nie należało się spieszyć. 16. ...Wf-d8 było lepsze.

17.He2, Sh5. 18.Wa-c1, b6?

Drugi błąd, tym razem poważniejszy. Należało koniecznie przeciwdziałać posunięciu f3-f4 przez 18...Ge5! Jeżeli teraz 19.Sd5, to Gd6 z groźbą 20...f5, a jeżeli 19.Wd5, to b6, lub 19.Gh6, Gg7 - też grożąc f7-f5 z wyrównaną partią. Po "umacniającym" Skoczka ruchu w tekście, który okaże się tylko stratą tempa, białe forsują f3-f4 i uzyskują silną inicjatywę.

19.Sd5! Sd7. 20.f4, W:c1. 21.W:c1,Sd-f6.

Czarne widziały odpowiedź białych,ale oceniły ją dość powierzchownie, uważając że Wieża nie utrzyma się na wysuniętej placówce.



22.Wc6! Hd7.

Jedyne pole. Oczywiście nie 22...H:c6 bo 23.S:e7+.

23.Wc7, Hd8. 24.S:e7+, Kh8. 25.W:a7, Gh6. 26.e5, Sg8. 27.Sd5, Hh4. 28.Hd2, Gg7. 29.G:b6, Sh6. 30.f3, Sf5. 31.Hf2, S:f4. 32.H:h4, Se2+. 33.Kf2, S:h4. 34.K:e2 S:g2. 35.f4! S:f4. 36.S:f4, G:e5. 37.Sd3 G:h2. 38.Gd4! i czarne po paru posunięciach poddały się.

Nr 71. Francuska.

Grana w turnieju o mistrzostwo Wrocławia w 1947 r.

Białe: **DRESZER** Czarne: **KOSCZUK**

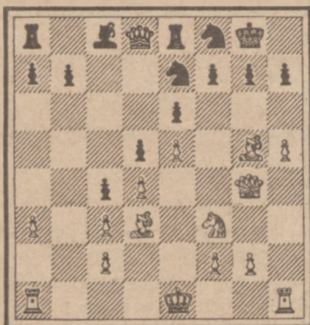
1.e4, e6. 2.d4, d5. 3.Sc3, Gb4. 4.a3, G:c3+. 5.b:c3, Se7.

Energiczniejsze 5...d:e4. 6.Hg4, Sf6. 7.H:g7, Wg8. 8.Hh6, c5! z dobrą grą dla czarnych.

6.Hg4! 0-0. 7.e5, Sd7. 8.Gg5, c5. 9.Gd3, We8?

Błąd, po którym czarne szybko uzyskają decydujący atak. Konieczne było 9.... f5.

10.Sf3, Sf8. 11.h4, c4. 12.h5!!



Piękne posunięcie, wykazujące jakie są słabe punkty czarnych. Jeżeli 12...c:d3, to 13.Gf6, g6. 14.h:g, f:g. 15.Sg5! Ha5. 16.Kd2 z groźbą S:h7! (po 14...S:g6. 15. Hh5. Sf8. 16.Sg5!)

Po 13...Sf-g6, 14.h:g, f:g. 15.W:h7!! K:h7. 16.Sg5+, Kg8. 17.Hh4 (albo 15...g:f 16.e:f! K:h7. 17.Sg5+, Kg8. 18.Hh4).

Droga, obrana przez czarne, pozwala na jeszcze efektowniejsze zakończenie.

12...Ha5. 13.Gf6!! H:c3+.

13...g6 prowadzi do gry jak w partii.a po Sg6 następują powikłania zbliżone do omówionych poprzednio.

14.Kd1!! g6.

Po biciu Wieży nastąpi Kd2.

15.h:g6, Se:g6. 16.G:g6! f:g6. 17.W:h7 H:a1+. 18.Ke2

i czarne poddały się.

Nr 72. Nieregularna.

Poniższa partia, rozegrana w XI rundzie turnieju o mistrzostwo łódzkiej YMCA, gdy obaj przeciwnicy mieli wszystkie poprzednie partie wygrane, decydowała o I nagrodzie.

Białe:**GADALIŃSKI** Czarne:**MATKOWSKI**

1.d4, g6. 2.e4, Gg7. 3.c4. e5.

Jeżeli czarne nie chciały grać 3...d6, co było solidniejsze, ale mogło prowadzić do b. ścieśnionej pozycji, należało dla otwarcia przekątnej Gońcowi g7 grać 3...c5 gdyż po ruchu w tekście Goniec traci kilka temp.

4.d:e5, G:e5. 5.Sf3. Gg7. 6.Gg5, Gf6.

Nieszczęśliwy Goniec robi już czwarte posunięcie - aby zniknąć!

7.G:f6, H:f6. 8.e5, Hb6. 9.Hd2, S-e7. 10.Sc3, Sb-c6. 11.0-0-0.

Białe prostymi posunięciami uzyskały już wyraźną przewagę w rozwoju i w terenie. Krótka roszada byłaby teraz dla czarnych oczywiście b. niebezpieczna z powodu "dziur" na h6 i f6 oraz możliwości otwarcia linii h. Na przygotowanie długiej, przy zamurowanym Gońcu c8, nie będzie czasu.

11...Ha5. 12.Hf4, b6. 13.Hf6, Wf8. 14.Sb5!

Początek energicznego ataku. Po 14...Kd8 nastąpi poprostu 15.Sg5, czarne więc volens-nolens "idą na awanturę".

14...H:a2. 15.Gd3.

Wygrywało również 15.S:c7+, Kd8. 16.S:a8, Ha1+. 17.Kd2! H:b2+. 18.Ke3, ale białe nie chcą już pozwolić przeciwnikowi nawet na kilka szachów.

15...Wb8. 16.S:c7+, Kd8. 17. Sd5, Ke8.

Groziło 18.S:e7. S:e7. 19.e6, jak również 18.Sd4.

18.Hd6.

Grozi 19.S:e7 i 20.H:b8.

18...S:d5.

Traci figurę, ale i po 18...Wb7. 19.Sf6+, Kd8. 20.S:h7, Wh8. 21.Sg5, W f8. 22.e6 partia była przegrana.

19.c:d5, b5. 20.d:c6

i czarne, straciwszy jeszcze po 20...Wb6. 21.c:d7+, G:d7. 22.H:d7+! K:d7. 23.Gb1+ drugą figurę - po heroicznym oporze złożyły broń w 40. posunięciu.

Nr. 73. Holenderska.

Grana w trójmeczu eliminacyjnym w Łodzi (luty 1947).

Białe:**PYTLAKOWSKI** Czarne:**MATKOWSKI**

1.d4, f5. 2.g3, e6. 3.Gg2, Sf6. 4. Sf3, Ge7. 5.0-0, 0-0. 6.c4, d5. 7.Sc3, c6. 8.b3.

Posunięcie, zyskujące sobie ostatnio coraz większą popularność, być może logiczniejsze niż 8.Hc2 czy Hb3 - gdyż Hetman ma inne, ważniejsze zadania, niż obserwowanie hetmańskiego skrzydła czarnych.

8...He8. 9.Gg5.

Dość późno zastosowana idea Riumina, aby przez wymianę na f6 zlikwidować Skoczka, grożącego zajęciem p 6 i g4 i e4. Czarne powinny teraz spokojnie grać 9...Sb-d7 i rozwijać się.

9...Se4. 10.Gd2! Sd7. 11.Se5! Gd6?

to prowadzi do niekorzystnego dla czarnych otworzenia pozycji i umożliwi białym silną inicjatywę. Wskazane było 11...S:e5. 12.d:e, S:d2. 13.H:d2 Hh5 i jeżeli 14.f3, to g5 z kontrgrą.

Wariant 12.S:e4? f:e. 13.d:e. Hh5 byłby jeszcze korzystniejszy dla czarnych.

12.S:e4, G:e5. **13.d:e5**, f:e4. **14. Gc3.**

W przeciwieństwie do omówionego wariantu mają teraz białe 2 Gońce, doskonale rozmieszczone, a piona e5 można łatwo bronić dzięki małej taktycznej finezji.

14...Hh5. 15.f3!

Na tym właśnie dowcip polegał. Nie wolno 15...S:e5, bo 16.Hd4 i nie można odejść Skoczkiem z powodu mata na g7, a po 16...Wf5 nastąpi 17.g4.

15...Hg5. 16.Kh1.

Groziło oczywiście He3+ i H:c3.

16...e:f3.

I znów nie wolno było 16...S:e5?? tym razem z powodu 17.f4.

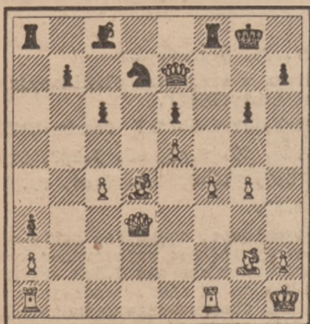
17.e:f3, g6. **18.f4**, He7. **19.g4!**

Atak rozpoczyna się.

19...d:c4. 20.b:c4, Hc5. **21.Hb3**, a5.

To posunięcie najlepiej charakteryzuje zupełną bezsilność czarnych, które nie mogą już stworzyć żadnego logicznego planu rozwoju.

22.Gb2. a4. **23.Hd3**, a3. **24. Gd4**, He7.



25.f5! e:f5. **26.g:f5**, g:f5.

Po 26...S:e5? 27.He3, We8. 28.Wa-e1 zyskują białe figurę.

27.Hg3+! Kh8.

Na 27...Hg7 planowały białe 28.H:g7+, K:g7. 29.e6+, Sf6. 30.Wa-e1 z łatwą wygraną, np. 30...Sg5. 31.Gh5 i 32.G:f5+ (31...Se4? 32.W:e4, lub 31...Sg4? 32.G:g4) albo 30...Wa4. 31. W:f5, W:c4? 32.e7 i t.d.

28.e6+, Sf6. **29.W:f5**, G:e6.

Figury nie można było uratować, ale teraz tracą czarne Wieżę.

30.W:f6! H:f6.

Albo 30...W:f6. 31.Wf1, Wf8. 32. Hg5 i t.d.

31.Hc3. H:d4. **32.H:d4+**

i czarne po kilku ruchach poddały się.

Nr 74. Angielska.

Białe: **PYTLAKOWSKI** Czarne: **MAKARCZYK**

1.c4, Sf6. **2.Sc3**, d5.

Wariant ten prowadzi do trudniejszej dla czarnych gry niż normalne 2. ...e5.

3.c:d5, S:d5. **4.e4**, S:c3.

Logiczna konsekwencja raz powziętego planu. Po 4...Sb4. 5.d4 czarne stoją zupełnie źle.

5.b:c3, e5?

Poważny błąd pozycyjny. Czarne nie chcą dopuścić do d2-d4, stawiają jednak piona na straconym posterunku. Lepsze było 5...c5.

6.Sf3, Sc6. **7.Gb5!**

Już w tak wczesnym stadium gry stoją czarne b. źle. Trzeba było pogodzić się z rozbiciem pionów i bronić bezpośrednio piona e przez 7...Gd6. Czarne liczą na interesującą kombinację, w której jednak jest potężna "dziura".

7...Gg4? 8.G:c6+, b:c6. **9.Ha4!**

Wygrywające posunięcie. Grozi 10. H:c6+ i 10.S:e5. Jeżeli 9...Hd6 to 10. S:e5! H:e5? 11.H:c6 i H:a8.

9...Gd7. 10.S:e5, Hg5.

Czarne liczyły, że atakując jednocześnie Skoczka i piona zmuszą białe do odwrotu i odbiorą straconego piona.

11.S:d7! H:g2.

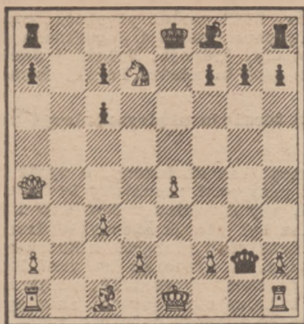
Jeżeli 11...K:d7. to 12.0-0 i białe łatwo wygrają. Teraz następuje brawurowe zakończenie:

p a t r z d i a g r a m

12.H:c6! H:h1+. **13.Ke2**, Gd6.

Ostatnia rozpaczliwa próba. Jeżeli 13...Wd8 to 14.Se5+, Ke7. 15.Ga3+ lub 15...Kd7. 16.Hd7 mat.

Gdyby białe zagrały teraz łapczywie 14.H:a8+? K:d7. 15.H:h8 - czarne mimo Wieży mniej osiągnęłyby jeszcze nieprawdopodobne remis przez wieczny szach : 15...H:e4+. 16.Kd1, Ha4+. 17.Ke1, He4+ 18.Kf1, Hh1+. 19.Ke2, He4+ i t.d.



Pozycja po 11...H:g2

Białe jednak grają na mata.

14.Se5+! Kf8. 15.Ga3!! H:a1. 16.Hd5!

i czarne poddały się, gdyż mat w kilku posunięciach jest nie do obrony.

Nr. 75. W ł o s k a.

Białe: MAKARCZYK Czarne: PYTLAKOWSKI

1.e4, e5. 2.Sf3, Sc6. 3.Gc4, Gc5. 4. c3, Sf6. 5.d4, e:d4. 6.c:d4, Gb4+.7.Sc3.

Stare gambitowe posunięcie, wprowadzone jeszcze przez G r e c o w XVII wieku.

7...S:e4. 8.0-0, G:c3.

Równie silne jest bicie Skoczkiem, słabe natomiast 8...0-0 z powodu 9.d5, G:c3. 10.b:c, Se7. 11.We1, Sf6. 12. d6, Sg6. 13.Ga3, c6. 14.Se5, S:e5. 15.W:e5, b6. 16.Hf3, Gb7. 17.Wa-e1 z silnym naciskiem białych.

9.b:c3.

Bardzo ostry, choć według obecnego stanu teorii do remis tylko prowadzący atak Möllera: 9.d5! - w tej decydującej partii (obaj przeciwnicy mieli po 1,5 p.) - nie zadawala naszego Olimpijczyka.

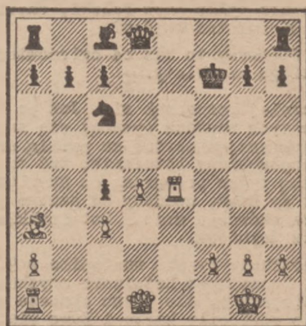
9...d5! 10.Ga3.

To mogło doprowadzić do przegranej. Niepoprawność ofiary figury została w swoim czasie udowodniona przez Laskera.

10...d:c4.

Słabsze dla czarnych 10...Ge6. 11.Gb5, Sd6. 12.G:c6+, b:c. 13.Se5, 0-0. 14. S:c6, Hf6.

11.We1, f5. 12.Sd2, Kf7. 13.S:e4,f:e4. 14.W:e4.



Krytyczna pozycja.Lasker w meczu ze Steinitzem zagrał 14...Hf6!15.He2,Gf5! i po 16.H:c4+,Kg6.17.We3,Wa-e8.18.Wa-e1,W:e3. 19.W:e3, h5. 20.h3, h4. 21. d5, Se5. 22.H:c7,Sd3 wygrał bez większych trudności. Narzucający się ruch Wieżą, który wykonały czarne, prowadzi tylko do remis!

14...We8? 15.Hh5+! g6.

Jedyne...

16.W:h7+, Kf6. 17.Wa-e1!! Wh8.

Na to posunięcie przygotowały białe b. efektowną odpowiedź, ale i inne ruchy nie prowadziły już do wygranej. Np. 17...W:e4. 18. W:e4, Gf5.19. Hh4+ i czarne muszą przyjąć remis, bo 19...g5. 20.Hh6+, Gg6. 21.h4! jak również 19...Kg7. 20.Ge7! byłoby zbyt niebezpieczne.

Po 17...Gd7 mają białe do wyboru 2 silne kontynuacje: 18.d5! lub 18.W:e8 G:e8. 19.Hh4+, g5. 20.Hh6+, Gg6. 21. h4 z niebezpiecznym atakiem w obydwu wariantach.

18.We6+!! G:e6.

Bić oczywiście trzeba.

19.W:e6+, K:e6. 20.H:g6+. Kd7!

Nie 20...Hf6? bo 21.d5+! i nie 20. ...Kd5? bo 21.Hf7+, Ke4. 22.Hf3 mat!

21.Hf5+, Ke8. 22.Hg6+, Kd7. 23. Hf5+

i remis. Piękna partia!

GRONINGEN

Turniej w Groningen miał na celu skupienie w miarę możności wszystkich pretendentów do wakującego od śmierci Alechina tytułu mistrza świata, miał być pierwszym skrzyżowaniem szpad przed planowanym turniejem "sześciu najlepszych", miał także potwierdzić trafność wyboru F.I.D.E.

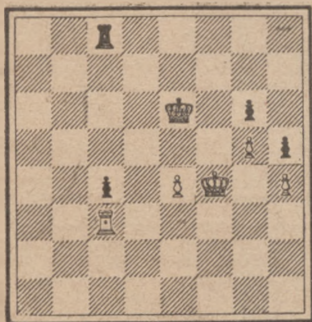
Do walki stanęli przedstawiciele 12 narodów. ZSRR wysłał pięcioosobową drużynę, USA, Holandia, Węgry, Argentyna, Szwecja, Czechosłowacja i Jugosławia wysłały czołowych graczy, zaproszono przedstawicieli Kanady, Francji, Belgii i Szwajcarii. Brakowało tylko barw Polski, chociaż w turnieju grał b. mistrz Polski Tartakower i b. wicemistrz Najdorf.

Pierwszy to raz od ćwierćwiecza na wielkim turnieju międzynarodowym zabrakło polskiego szachisty.

Turniej rozpoczął się. Już po kilku pierwszych rundach wysunął się na czoło, wygrywając partię za partią świetnie usposobiony Botwinnik; tuż za nim z jedną tylko przegraną do Smysłowa - sunął dr Euwe, uważany od samego początku za głównego wraz z Botwinnikiem faworyta turnieju.

Spotkanie rywali nastąpiło w 9.rundzie. Początkowo Botwinnik uzyskał silną inicjatywę, ale jedno słabsze posunięcie odwróciło kartę i Euwe miał znacznie lepszą wieżową końcówkę.

Partię przerwano po 40 posunięciu.



Uważano ogólnie, że Botwinnik nie powinien już wracać do partii, ale poprostu poddać się bez gry. Botwinnik jednak wrócił i zademonstrował dwu tysiącom widzów klasycznie piękną drogę do remis:

41.Ke3, Ke5. 42.Wc2!!

Tu Euwe zamyślił się na pełne 40 minut i wreszcie zagrał

42...c3. 43.Kd3, Wd8+.

Czarne dopiero teraz obliczyły, że wariant 43...Wc-dowolnie, 44.W:c3,W:c3 45.K:c3, K:e4 prowadzi tylko do remis: 46.Kc4, Kf4. 47.Kd5, Kg4. 48.Ke5,K:h4. 49.Kf6 i piony jednocześnie osiągają 8 linię. Próba Euwego doprowadziła po

44.Ke3. Wd4. 45.W:c3. W:e4+. 46.Kf3 W:h4. 47.Wc6! Wf4+. 48.Ke3, We4+. 49. Kf3, Kf5. 50.Wf6+, K:g5. 51.W:g6+

również do remisowego zakończenia.

Z pierwszych 12 partii zdobył Botwinnik 11 punktów i wydawało się, że turniej jest skończony, a wynik Botwinnika przypomni rezultaty Laskera z Paryża, czy Alechina z San Remo i Bled. Finisz był jednak niezwykle dramatyczny: Botwinnik przegrał z Kotowem i Yanofskym, na przeciąg dwu rund Euwe zdołał go nawet wyprzedzić, potym Botwinnik kilkoma zwycięstwami znów wyszedł na czoło i przed ostatnią rundą miał 0,5 punkta przewagi.

W ostatniej rundzie przegrali obaj, a tak sensacyjnego ostatniego koła nie widziano oddawna w turniejach.

Ostateczny wynik turnieju:

I. Botwinnik 14,5
II. Euwe 14
III. Smysłow 12.5
IV-V. Najdorf i Szabo po 11,5
VI-VII. Flohr i Bolesławskij po 11
VIII-IX. Lundin i Stoltz po 10,5.

Dziesiątą (ostatnią) nagrodę podzielili: Kotow, Denker i Tartakower - 9,5. Dalsze miejsca: Kottnauer 9, Yanofsky 8,5 , Bernstein i Guimard po 7, dr Vidmar 6,5 . H.Steiner 6, O'Kelly 5,5 - i Christoffel 5.

W turnieju brakowało bardzo jeszcze trzech "kandydatów": Keresa, Fine'a i Rzeszewskiego i to nieco osłabiło jego znaczenie. W każdym razie przejdzie on do historii szachów jako jeden z najpotężniejszych.

*

* *

Botwinnik za najpiękniejszą swoją wygraną partię uważa następującą:

Nr 76. Katalońska.

Białe: BOTWINNIK Czarne: VIDMAR

1.d4, d5. 2.Sf3, Sf6. 3.c4, e6.4. g3, d:c4. 5.Ha4+, Hd7.

Czarne przez wymianę Hetmanów dążą do uproszczenia gry.

6.H:c4, Hc6. 7.Sb-d2, H:c4. 8.S:c4, Gb4+.

Czarne nie chcą utracić możliwości wymiany Gońców i dostają trudną pozycję, gdyż białe zachowują silnego centralnego piona d4. Konieczne było 8...c5.

9.Gd2, G:d2+. 10.Sf:d2!

Prawidłowa decyzja. Skoczek przechodzi na skrzydło hetmańskie i białe otwieraja przekątną dla Gońca.

10...Sc6. 11.e3, Sb4.

Wydaje się silne, gdyż na pierwszy rzut oka nie widać korzystnej obrony od Sc2+. Białe jednakże znajdują ruch, zachowujący inicjatywę.

12. Ke2, Gd7. 13.Gg2, Gc6. 14.f3.

Czarne osiągnęły widoczny sukces, rozwinęły lekkie figury i wymusiły ruch f3. Ale figury czarnych są ograniczone w ruchach, a pos. f3 będzie pomocne przy organizowaniu pionowego centrum i centralizowaniu Króla.

14...Sd7. 15.a3, Sd5. 16.e4,S5-b6. 17.Sa5, Gb5+. 18.Ke3, 0-0-0!

Pięknie zagrane. Czarne słusznie uważają, że główne natarcie białych będzie skierowane na skrzydło hetmańskie przez półotwartą linię c i we właściwym czasie sprowadzają Króla do obrony. Najbliższym zadaniem dla czarnych będzie teraz za pomocą manewru Sd7-b8-c6 uwolnić się od nieprzyjemnego Skoczka a5.

19.Wh-cl, Sb8. 20.b3, Gd7.

Vidmar gra bardzo wnikliwie. W wypadku natychmiastowego 20...Sc6, 21. a4! S:a5. 22.a:b czarne zostałyby bez figury.

21.Gfl, Sc6. 22.S:c6, G:c6. 23. a4, Ge8!

Ciekawe manewry czarnego Gońca. Tym razem ruch ten był konieczny dla zlikwidowania groźby a4-a5-a6:b7+ - z rozbiciem czarnych pionów hetmańskich.

24.a5, Sa8!

Vidmar wciąż na wysokości zadania! Po 24...Sd7. 25.a6, b6. 26.Wc3, Kb8. 27.Wa-cl, Wc8. 28.Sc4 (grozi Sd6!) Wd8. 29.Sa3, Wc8. 30.Sb5 przegrywał z powodu słabości piona c7.

25.a6, b6. 26.b4, Kb8.

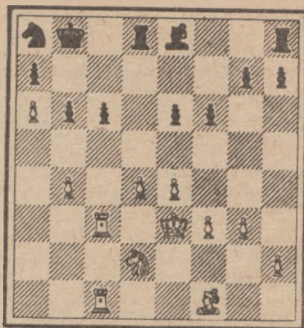
Na natychmiastowe 26...c6 możliwe było 27.Gb5. Kc7. 28.Wc3; teraz zaś - kontynuacja 27.b5, c6. 28.b:c. Wd6. 29.Gb5, Sc7. 30.e5, Wd8. 31.Gfl, Sd5+ i Wc8 ułatwiłaby obronę czarnym.

27.Wc3, c6. 28.Wa-cl, f6!

Zawczasu zapobiega manewrowi Sd2 - c4-e5. Złe byłoby 28...Sc7. 29.b5. S:b5. 30.G:b5, c:b. 31.Wc7! i białe dwoją Wieże na 7. linii.

Teraz wydaje się, że inicjatywa białych skończona, czarnym udało się obronić. To też Vidmar zaproponował remis - ale białe wynajdują chytry manewr, który wznawia atak z nową siłą.

p a t r z d i a g r a m



29.Sbl!

Można było i 29.Sc4, co po 29.... Sc7. 30.Sa3, Gd7 (30...b5. 31.Wal ! wraz z Sa3-bl-d2-b3) prowadziło do gry, jak w partii.

29...Gd7. 30.Sa3.

Co czarne mają robić? Grozi 31.Gb5, c:b. 32.G:b5, G:b5. 33.S:b5 - i czarne są bezbronne, wobec słabości piona a7. Jeśli czarne zagrają 30... b5, to po 31.Sbl. Sc7. 32.Wal i Sbl-d2-b3-c5 pozycja ich jest przegrana. Jeśli wreszcie 30...Wc8, co przeciwdziała ruchowi b5, to 31.Sc4 i białe wdzierając się na d6 osiągają wyraźną przewagę. Z tych względów czarne muszą grać Skoczkiem na c7, po czym białe przerywają linię c.

30...Sc7. 31.b5! S:b5. 32.G:b5, c:b5. 33.Wc7.

Położenie czarnych krytyczne. Złe 33...b4. 34.Wb7+, Ka8. 35.Wc-c7 (grozi mat w 3 pos.)...Gc8. 36. W: a7 +. Kb8. 37.Sb5 i znów grozi mat w 3 pos. Złe też 33...Ka8. 34.Wb7, Gc8. 35.W: c8 ! W:c8. 36.S:b5. Lepsze 33...Gc8. 34.S:b5, G:a6. 35.S:a7. Gb7. 36.Sb5, Wc8 (36...Ga6. 37.W7-c6!) 37.Kd2!W: c7. (37...Ga6.38.Wl-c6!) 38.S:c7,Gc8. 39.d5, e:d (wariant 39...Wd8. 40.Wc6, e:d. 41.S:d5, Ka7. 42.Wc7+, Gb7. 43.W:g7 daje białym piona więcej) 40.S:d5, b5. 41.Wc5, Gd7. 42, Kc3, ale i w tej końcówce białe mają wszystkie szanse na zwycięstwo.

Właściwą drogą było 33...Gc8.34. S:b5, Wd7!! 35.W:d7, G:d7. 36.S:a7, K:a7. 37.Wc7+, Ka6. 38.W:d7. Wc8 i czarne prawdopodobnie mogą osiągnąć remis.

33...Wc8. 34.Wb7+, Ka8. 35.W:d7! W:cl. 36.S:b5, Wh-c8.

Jedyna obrona, inaczej 37.W:a7+, Kb8. 38.Wb7+, Ka8 (38...Kc8. 39.S - a7+ i Wb8) 39.Sc7+. Z powodu tej groźby obie czarne Wieże muszą pilnować linii c.

37.W:g7, h6. 38.W:a7+, Kb8. 39, Wb7+, Ka8. 40.Wa7+, Kb8. 41.Wb7+, K a8. 42.g4.

Grozi h2-h4, po czym białe łatwo wygrają, uzyskując wolnego piona na królewskim skrzydle. Dlatego czarne podejmują rozpaczliwą próbę uwolnienia s i ę od Skoczka b5.

42...e5. 43.d5, Wc1-c5. 44.Wa7+,Kb8. 45.Wb7+, Ka8.46.W:b6, Wb8.

Jedyny ruch. Groziło W b 7 i czarne znów znalazłyby się w beznadziejnym położeniu.

47.W:b8+,K:a8. 48.a7+, Kb7!

Najlepsza szansa. Kontynuacja 48... Ka8. 49.d6, Wc8. 50.Kd3! (wypuszcza wygraną 50.Sc7+, K:a7. 51.Se6, Wc3+) ... Kb7. 51.Sc7, K:a7. 52.Kc4 - była jeszcze gorsza, niż w partii.
Teraz nie przechodzi 49.d6, Wc8. 50. Kd3, Wc1. 51.Kc3, Wa1!

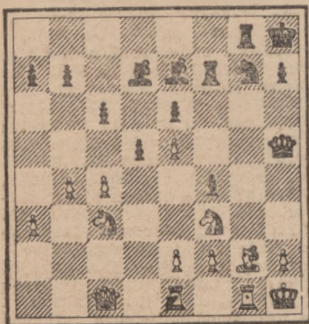
49.Sd6+, K:a7. 50.Se8, Kb6, 51.S:f6, Wc3+. 52.Kf2, Wc7. 53.h4, Wf7. 54. Sh5, Kc7. 55.g5! h:g5. 56.h:g5, Wh7. 57.Sf6, Wh2+. 58.Kg3, Wh1. 59.Kg2, Wh8. 60.g6

i czarne poddały się. Po 60....Wh6. 61.g7, Wg6+. 62.Kf2, W:g7 następuje 63. Se8+.

(Uwagi M.Botwinnika,"Szachmaty").

* * *

Pięknie i energicznie przeprowadził również arcymistrz radziecki finałowy atak ze Steinerem (białe)



Nastąpiło:

22...Sf5.

Końcowa faza ataku: Skoczek wchodzi do gry i uwalnia pole g7 dla zdwojenia Wież. Jeżeli 23.H:f4? to Sg3+)

23.Sd1, Wf-g7. 24.H:f4, Wg4. 25.Hd2, Sh4! 26.Se3, S:f3. 27.e:f3.

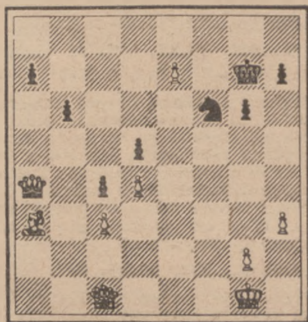
Niestety nie 27.G:f3 z powodu H:h2+ 28.K:h2, Wh4 mat. Teraz partia białych jest zupełnie rozbita,

27...Wh4. 28.Sf1, Gg5

i białe poddały się z powodu groźby 29. ...Gf4.

* * *

W Groningen walczono naogół ostro i bez kompromisów. Charakterystycznym tego przykładem może być partia dr Euwe - Denker, w której po 30. posunięciu czarnych doszło do następującej pozycji:



Białe przedarły się pionem aż na e7, ale ostatecznie mają piona mniej, pole e8 jest niestety białe, zaatakować go Gońcem nie można. Pion jest zatrzymany i obiektywnie oceniając - słaby. Wielkie też było ogólne zdziwienie, gdy ostro na wygraną grający dr Euwe odrzucił pokojową ofertę swego przeciwnika.
Dalszy ciąg tej dramatycznej końcówki był następujący:

31.Gd6, Hd7. 32.Hd4, Kf7. 33.g4,g5. 34.Hg3, a5.

Być może przedwczesne. "Szachmaty" polecają 34...He6. 35.Ga3, h5! z wprowadzeniem do gry czarnego Skoczka. Np. 36.g:h5, S:h5. 37.H:g5 (jeżeli 37.Hf2+ to 37...Sf4) ...He1+. 38.Kg2, He4+.39. Kg1, Sf4 i białym trudno się uratować.

35.Ga3, Ha4. 36.Hd6, Hd1+. 37. Kg2, Hd2+. 38.Kg1, He3+. 39.Kg2, He4+. 40. Kg1, b5.

Denker uważał już swoją pozycję za lepszą i to przeświadczenie doprowadziło przy drobnej nieuwadze do klęski.
Denker mógł teraz przerwać partię - ale zaproponował dalszą kontynuację, aby żonie, która miała wkrótce telefonować z New Yorku, podać rezultat partii. Rezultat był jednak inny, niż sobie wymarzył...

41.Hd8, b4. 42.Hf8+, Kg6. 43.c:b4 , H:d4+. 44.Kg2, He4+. 45.Kg1, a:b4. 46. G:b4, d4. 47.Ga5, c3?

Prowadzi już tylko do remis. Zdaniem Botwinnika należało grać 47...Hb1+. 48.

Kg2, Ha2+. 49.Kg1, H:a5. 50.e8-H+,S:e8 51.H:e8+, Kf6 i choć białe odbierają - jednego z pionów, końcówka hetmańska z pionem mniej jest dla nich napewno zdecydowanie przegrana.

48.Gd8, c2??

Czarne "nie widzą i nie słyszą". Jeszcze teraz można było i należało ratować się wiecznym szachem.

49.H:f6+!

Fatalna niespodzianka!

49...K:f6. 50.e8H+, Kg7. 51.H:e4, c1H+. 52.Kf2, Hd2+. 53.He2

i czarne poddały się.

* * *

MISTRZOSTWA UKRAINY

Czerniowce 1946.

Sensacją tego turnieju było zwycięstwo młodego studenta politechniki kijowskiej, A. Bannika, który ukończył turniej bez przegranej, bijąc m. in. 2 mistrzów - Sokolskiego i Kiryłłowa.

Podajemy jedną z krótszych partii tego turnieju.

Nr 77. Obrona Nimzowitscha.

Białe: KOPAJEW Czarne: ŁUBENSKIJ.

1.d4, Sf6. 2.c4, e6. 3.Sc3, Gb4. 4. e3, d5. 5.Gd3, 0-0.

W tej pozycji czarne mogą grać i 5. ... c5, co również prowadzi do równej gry, np. 6.a3, G:c3+. 7.b:c, 0-0.8.c:d, H:d5. 9.Hf3, Hd8.

6.Sf3, b6.

Teraz plan czarnych jest jasny: dążą do fianchetto z nast. posunięciem piona c.

7.0-0, Gb7. 8.c:d5, e:d5. 9.Se5,Sd7.

Skoczek na d7 stoi źle. Trzeba było grać 9...c5 i 10...Sc6,wzmacniając nacisk na punkt d4.

10.f4, c5.

Teraz to posunięcie nie osiąga celu.

11.Wf3, Se4. 12.Wh3, S:e5. 13.d:e5, He8.

Bierne posunięcie, pozwalające białym wzmocnić swoją pozycję. Trzeba było grać 13...G:c3. 14.b:c, Gc8. 15.Wh5, (15.Wf3, Gg4)...g6! i jeżeli 16.Wh6,to 16...Kg7. Teraz białe mogą przeprowadzić interesujący manewr Gońcem.

14.Gb5! He6. 15.Gd7, H:d7.

Nie ma nic lepszego.

16.S:e4, d4. 17.Sd6, d:e3. 18.G:e3.

Teraz czarnopolowy Goniec czarnych jest poza grą.Białe figury zajmują doskonałe pozycje i Kopajew energicznie kończy partię.

18...g6. 19.a3, Ga5. 20.f5!

Pozycja czarnych rozsypuje się, jak domek z kart.

20...b5. 21.Hg4, Hc6. 22.S:b7, c:b7. 23.W:h7!

Efektowne poświęcenie! Czarne poddały się wobec niemożności obrony przed rozlicznymi groźbami. Np. na 23.K:h7, nastąpi 24.Hh4+, Kg8. 25.f6.

Z KRAJU I ZE ŚWIATA

WARSZAWA.

Międzynarodowy turniej szachowy. 15 kwietnia rozpoczyna się w Warszawie, z udziałem reprezentantów ZSRR, Czechosłowacji, Jugosławii i Węgier pierwszy po wojnie turniej. Z ZSRR mają przyjechać arcymistrzowie Smysłow i Bolesławskij, z Czechosłowacji Foltys albo Pachman, Jugosławię reprezentować będzie Gligorić, a Węgry - Gereben. Z naszej strony grać będą: Gadaliński, Grynfeld, Plater, Pytlakowski, Sojka i Śliwa.

Spotkanie to pozwoli władzom PZSz. zorientować się w sile gry naszych czołowych szachistów, z których dotychczas żaden nie brał udziału w tak poważnej imprezie i będzie małą sensacją nie tylko dla nas, ale i dla zagranicy, która z wielką uwagą śledzi rozwój naszych szachów, pamiętając przedwojenne sukcesy Polski.

OD ADMINISTRACJI

Wszyscy P.T. Abonenci proszeni są o wpłacanie prenumeraty na rachunek czekowy P.K.O. „Szachy", Warszawa, Nr I-4636. Wpłat dokonywać można w każdym urzędzie pocztowym. „Szachy" będą nadal dostarczane tylko płacącym abonentom.

Turniej odbywać się będzie w godzinach popołudniowych w sali konferencyjnej Min. Aprowizacji i Handlu - C.Z.P.P.S. - Chocimska 14.

Jeśli zważymy, że Polski Związek Szachowy nie rozporządza ani odpowiednio wysokimi własnymi funduszami, ani lokalem, ani sprzętem szachowym, uznać musimy projekt organizacji tego turnieju za dowód wielkiej śmiałości i "mierzenia siły na zamiary". Jeśli zaś turniej uda się - w co nie ma powodu wątpić - największy sceptyk przyzna, że obecnym władzom Związku nie brak ani inicjatywy, ani energii, ani zdolności organizacyjnych.

Nie możemy jednak już dzisiaj pominąć niewytłomaczonego dla nas faktu całkowitej obojętności naszych władz miejskich dla spraw szachowych. Z tej strony - Polski Związek Szachowy nie otrzymał dotychczas najmniejszej pomocy, nawet przy organizowaniu tego turnieju, który przecież władze miasta obchodzić powinien.

Jesteśmy coprawda przyzwyczajeni już do tego, że osiągamy wytknięte cele wyłącznie dzięki poświęceniu, ofiarności i pracy kilku entuzjastów; ale w trzecim roku odzyskanej niepodległości, kiedy zaczynamy już coraz większą uwagę zwracać na kulturę u m y s ł o w ą, taka obojętność dziwi i smuci.

Nadzwyczajne Walne Zebranie W.O.Z.Sz.

30 marca odbyło się zebranie delegatów wszystkich sekcyj i klubów szachowych stolicy (nie stawili się tylko delegaci s.sz. Zjednoczenia Olejarskiego). Na tym zebraniu dotychczasowy Zarząd zgłosił swą rezygnację, motywując ten krok niemożnością pełnienia przez tych samych ludzi odpowiedzialnych i wysoce absorbujących funkcyj w zarządzie Polskiego Zw. Szachowego i w zarządzie Okręgu, przy jednoczesnej, najwięcej zresztą czasu wymagającej, pracy publicystycznej i wydawniczej.

Ustępujący zarząd zwrócił uwagę na ujemne skutki, wynikające stąd dla organizacji Okręgu, stale przed wojną przodującego.

Uznając słuszność tych argumentów, Walne Zebranie udzieliło absolutorium dotychczasowemu Zarządowi i dokonało wyboru nowych władz.

Z a r z ą d. Prezes-St.Maciejewski, wiceprezes T.Czarnecki, skarbnik J.Bortkiewicz, z-ca skarbnika J.Szpotański, sekretarz mgr Łukaszewicz, kier. gier Cz. Krulisch, ref. prasowy St. Gawlikowski.

K o m i s j a R e w i z y j n a. Przewodniczący H.Rewkiewicz, członkowie : Lichota, Dobrzański i Powierza.

K o m i s j a T e c h n i c z n a. Z. Miller, Z. Szulce, K. Plater, Rysak.

Organizacja mistrzostw świata.

Kongres FIDE w Winterthur (lipiec 1946) powziął doniosłe uchwały, dotyczące indywidualnych mistrzostw świata.

Tytuł ten zdobywało się dotychczas przez pokonanie w meczu poprzedniego jego posiadacza. Śmierć Alechina uniemożliwiła kontynuowanie tego zwyczaju, zupełnie zresztą niewłaściwego - dzięki przywilejowi championa dowolnego wyboru przeciwnika. Wypadki odmowy stanięcia do walki z niepokojąco silnym kandydatem były zbyt częste.

Już przed wojną "Szachy" wypowiedziały się za przekazaniem tej sprawy w ręce Związku i zastosowaniem innych metod. Wówczas jednak FIDE nie zamierzał zmieniać tradycyjnego zwyczaju i ograniczył się do wyznaczenia Alechinowi przeciwnika. Nie wiemy, czy Alechin podporządkowałby się temu zarządzeniu; desygnowany bowiem przez Związek Flohr poniósł klęskę w słynnym turnieju AVRO i Alechin mógł śmiało zignorować decyzję FIDE, który zresztą wobec tak niefortunnego obrotu wypadków nie chciał dalej narażać swego autorytetu i kandydatury Flohra nie podtrzymywał.

Obecnie zadecydowano, że tytuł mistrza świata zostanie przyznany w wyniku zwycięstwa w specjalnym turnieju, którego skład osobowy ustalą przeprowadzone uprzednio rozgrywki eliminacyjne. Uchwalono utworzenie pięciu stref, które do dn. 1 stycznia 1948 r. mają wyłonić mistrzów strefowych. W roku 1948 zostanie rozegrany turniej międzystrefowy z udziałem 20 zwycięzców eliminacyj, w roku 1949 - turniej "kandydatów", z udziałem pięciu zwycięzców turniejów strefowych i pięciu - międzystrefowych. Wreszcie w roku 1950 mecz o tytuł mistrza świata pomiędzy zwycięzcą turnieju kandydatów, a triumfatorem "tymczasowego" turnieju "sześciu" (Botwinnik, Keres, Smysłow, Euwe, Fine, Rzeszewski), który ma się odbyć w roku bieżącym.

W strefie europejskiej grają: Anglia, Austria, Belgia, Bułgaria, Czechosłowacja, Francja, Holandia, Irlandia, Jugosławia, Luxemburg, Palestyna, Polska, Portugalia, Rumunia, Szkocja, Szwajcaria, Węgry i Włochy.

Polska otrzymała już oficjalne zaproszenie.

PROBLEMY

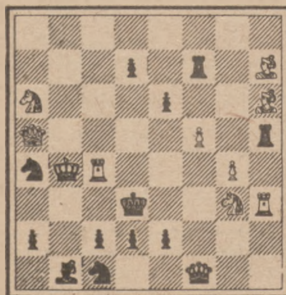
Redaguje M. Wróbel, Kraków, Sereno-Fenna 2 m 2

Obejmując prowadzenie działu problemów w "Szachach", pozwolę sobie podać ogólne wytyczne programowe. Nasz dział będzie poświęcony głównie dwu- i trzychodówce, zarówno krajowej jak i zagranicznej. Będziemy w miarę możności podawali wiadomości o stanie problemistyki obcej, o nowych osiągnięciach teoretycznych i artystycznych. Szczególną uwagę poświęcimy zwiększeniu kadr problemistów polskich, dlatego chętnie będziemy publikować prace młodych autorów.

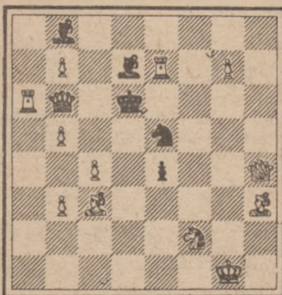
Ponieważ redaguję również dział zadań w "Szachiście Polskim", aby uniknąć nieporozumień proszę o dopisywanie na kopercie "Szachy", na znak, że korespondencja dotyczy spraw, poruszanych w "Szachach".

Zadania.

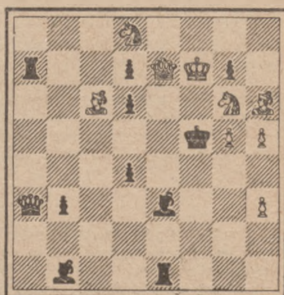
A. Rohoziński, Gliwice



P. Romik, Leśnica



W. Suchodolski, N. Tomyśl



Mat w 2 posunięciach

Nasze oryginalne prace to rewia najmłodszej kompozycji polskiej. Rohoziński debiutował w okresie okupacji w "Zadaniowcu", wydawanym nielegalnie przez Limbacha. Praca jego przedstawia obronę Schiffmana w połączeniu z mechanizmem Mansfielda. Kompozycja Romika przedstawia grę czarnego Króla. Trzecia wreszcie dwuchodówka Suchodolskiego ma ideę w złudnych rozwiązaniach - w trzech złudach występuje wiązanie białej Wieży.

ZWIĄZKI PROBLEMOWE

Przed wojną we wszystkich prawie krajach europejskich istniały związki problemowe, które - bodaj ze w r. 1928 - połączyły się w międzynarodowy związek. Jak i w innych dziedzinach, wojna i tu poczyniła duże spustoszenia, przyczym na pierwszych miejscach figurują Polska, Związek Radziecki i Węgry, które poniosły najwięcej ofiar.

Obecnie powoli wszystko wraca do normy, Związek Międzynarodowy wznawia swą działalność. Prace organizacyjne prowadzi C.S.Kipping, (Anglia), który przed wojną należał do Zarządu Związku. Również i Polski Związek Problemistów rozpoczął pracę, o czym była wzmianka w 1. numerze "Szachów". Byłoby rzeczą ze wszech miar pożądaną, aby wszyscy nasi problemiści wzięli czynny udział w imprezach, urządzanych przez organizację.

Z zagranicznych związków najpotężniejszym jest holenderski o wielkiej ilości członków, własnym piśmie "Problemblad" i szeregu konkursów ogólnych i tematowych. Prezesem jest dr M. Niemeijer, znany problemista holenderski. Drugim ruchliwym związkiem jest związek duński, którego prezesem jest H.V.Tuxen, autor popularnej "Javy". Duńczycy również wydają specjalne pismo problemowe oraz corocznie większą publikację. Związek ten zapoczątkował mecze międzynarodowe, które stały się bardzo popularne.

Ostatnio wznowił działalność Budapeszteński Klub Problemowy, który skupia wszystkich problemistów węgierskich. Również niedawno odrodził się związek francuski. Zupełnie nową instytucją jest związek norweski, powstały w czasie wojny. Wydaje on czasopismo "Problemisten" pod redakcją B. Blikenga.

Silny British Chess Problem Society był w lepszym położeniu, gdyż był czynny przez cały okres wojny, urządzał tradycyjne konkursy i zebrania. Prezesem jest znany mistrz kompozycji bajkowej, T.R.Dawson.

W Związku Radzieckim najsilniejszym ośrodkiem problemowym jest nadal Moskwa, a organem "Szachmaty", wokół których skupia się główny nurt twórczy. Natomiast brak jest jeszcze wiadomości o związku włoskim oraz o Stanach Zjednoczonych. Sądzimy jednak, że uda nam się nawiązać kontakt ze wszystkimi organizacjami. Będziemy starać się usilnie, aby odzyskać wysokie miejsce, jakie zajmowała nasza kompozycja przed wojną.

Konkursy.

I. **Szachmaty w ZSRR** ogłaszają roczny konkurs na 2≠, 3≠, 4≠ i końcówki, publikowane w roku 1947. Adres: A.A.Baturin, Szachmaty w ZSRR, Moskwa, B.Czerkasskij per. 13.

II. Redakcja dziennika "**P r a c e**" ogłasza roczny konkurs a) na końcówki, ogłoszone w 1947 r. Termin nadsyłania 30.XI. Nagrody 1000, 700, 500 i 300 kč. Sędzia J. Genttner. b) dwa półroczne konkursy na trzychodówki. Terminy 15.VI i 15.XI. Nagrody 600, 400 i 250 kč. Sędzia V. Pachman. Adres: Redakcja "Prace", Praha I, Vaclavske nam. 15.

III. **Revista Romana de Sah**. Międzynarodowy konkurs na studia, drukowane w roku 1947. 3 nagrody. Nadsyłać do 1.XII - Ing. Paul Farago, Cluj II Str. Vacarescu nr 1, Rumunia. Redakcja wystosowała apel do wszystkich dawnych współpracowników, aby wzięli udział w tym konkursie. Sądzimy, że polscy problemiści nawiążą żywą współpracę, podobnie jak w okresie przed wojną.
Prócz tego ogłoszono roczny konkurs na zadania bajkowe wszelkiego typu oraz samomaty. Adres: Paul Leibovici, Jasi, str. Marzescu 34, Rumunia.

Ze świata

W prasie zagranicznej coraz częściej pojawiają się kompozycje polskich autorów. Przynosimy kilka trzychodówek, jakie ostatnio publikowano na konkursach zagranicznych. Początek jest już zrobiony, chodzi teraz o to by nasi kompozytorzy jak najliczniej wzięli udział w konkursach.

1) **T. Czarnecki**, Lidova Demokracie 15.XII.46. 6kS - 3p2Gs - 1p2w2P - 1p1G2p1 - 1Pp1S1p1 - 3Pp1p1 - 2P1K1P1 - 8. Trzychodówka typu biały gra. Maty przygotowane: 1...c3, 2.d4. 1...c:d3+, 2.c:d3. i dwie gry krótsze : 1...S dow. 2.Sf6 mat i 1...d6, 2.G:e6 mat. Wstęp 1.Ke3 wiąże białego Skoczka i zamienia trzy gry 1...c3, 2.Kd4. 1...c:d3, 2.K:d3. 1...Sf6, 2.G:e6 .

2) **A. Goldstein**, Lidova Demokracie 9.XII.46. 5s2 - 4p1w1 - 8 - GP2p2g - kP2p3 - 5Pp1 - 1KS5 - 5G2. Trzychodówka. 1.Sa3, gr. (g2) 2.Sb1. 1...Wf7. 2.b6 oraz 1...Wg6, 2.Gc4.

3) **A.Goldstein**, Paralele 1.II.47. H1G5-8-4PGSg-5k1P-4S1p1-2pw2p1-g7-K2S4. Trzychodówka. 1.Ge7 gr. 2.Hd5+.Temat "ogniska" - obie obrony mają jednak charakter kontrastujący, rzadko spotykany w tym typie zadań. 1...Wd7, 2.Sg3+. 1....Gf4, 2.Sh4+. Pomimo braku cichych gier interesujący problem.

4)**M. Wróbel**, Nieuw Nederland 6.XII.46. 7w-P1G5-5gp1-2PP4-2GkSpP1-3P4-s1p5-KgwsH3. Trzychodówka. Temat antiszach białemu Królowi. 1.c6 gr. 2.Gb6+. 1.....Ge7, 2.Sg5! i 1...Gd8, 2.Sd2!

5) **M. Wróbel**, Skakbladet XII.46. 4S3-3p4-GKHph1s1-2Pp1Pps-3Pk2p-1P6-4SPP1-8. Trzychodówka. 1.Hd6 gr. 2.He6+. 1...Kf5, 2.Gd3+. 1...Hf5, 2.He7+. 1...Hf6, 2.H:f6. Trudny temat. Wstęp wiąże białego Hetmana. W grze głównej nie tylko biała bierka zostaje uwolniona, ale również występuje mat ze związaniem czarnej figury.

Na zakończenie proszę autorów o nadsyłanie mi zadań wraz z rozwiązaniami, jakie pojawiły się lub pojawią w prasie zagranicznej bez względu na rodzaj zadania. Ciekawsze pomysły będę podawał wraz z omówieniem w artykułach sprawozdawczych.

\+ \+ \+

Otrzymaliśmy smutną wiadomość o śmierci Emila Plesnivego, jednego z najwybitniejszych kompozytorów czeskich, autora wielu prac o wartości nieprzemijającej. W następnym numerze podamy kilka Jego zadań.

DRUK. WŁADYSŁAWY BRASSE, WARSZAWA, UL. MIEDZIANA NR 8 B-31120